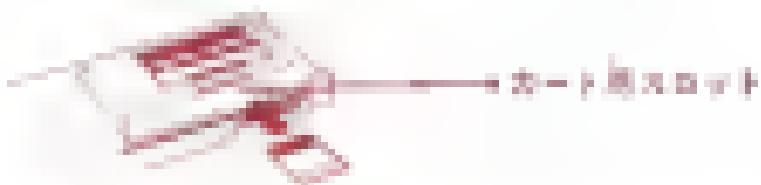


セガゲームを始める前に読んでおこう
セガマイカード MAPEKは、コンピュータテレビゲーム、
セガA、MAPEK専用です。

（キーボード操作が得意なゲームは、本機の操作をやめ
てもOK）

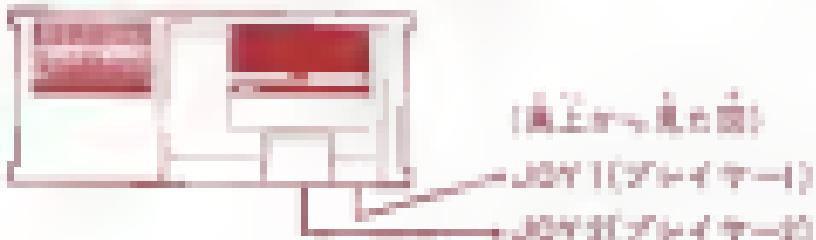
セガマイカード MAPEKの使い方

- 電源スイッチを「ON」にしておく。
- 次に、カードを差し込む。



- 電源スイッチを「ON」。テレビ画面に何も映らないときは、別の音源を確認しよう。
- プレイ後は、必ず電源スイッチを「OFF」にしてからカードを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの動作位置



上の4通り、どれか1つジョイスティックを差し込む。

SEGA MARK III

SEGA MY CARD MARK III

不思議のお城 ピット ポット

THE MAGICAL CASTLE PIT POT

ゲームの遊び方

1人～2人用



“不思議のお城” ピット



騎士 イグル

魔法使い魔術使いの手によって、ピット ポット城の魔羅く、プリンセスルーニーが捕われている。そのプリンセスを救おうと、魔羅くの魔術師が城に潜り込んでいったが、誰も救えて帰ることができなかった。

それから魔術師が魔羅く魔羅との戦い、魔羅がその魔羅をしているからだった。魔羅を倒すには、魔法使いが持つ“魔羅のハンマー”が必要だったが、車を手車か、騎士 イグルは、魔法使いが持つ“魔羅のハンマー”を握ったのだ。

そして、ついに、イグルはピット ポット城に潜り込む決意をした。

ピット ポット城は、魔羅くの魔羅からなり。魔羅によって魔羅はつながっている。

そして、ある魔羅には、プリンセス救出に必要な魔羅が封されてている。

まあ、ハンマーの一撃で魔羅を倒し、魔羅の魔羅を救いたり、もとに戻したりしながら、魔羅、プリンセスを助け出す。

ホットストーリー☆



モモ君
(面は見えないが、
この面の主)



モブリン
200歳
(2つ面の主、
面をまとめて
見る。)



ドラゴン
200歳

倒れてもよいか、
立に倒たるとや
もれる。



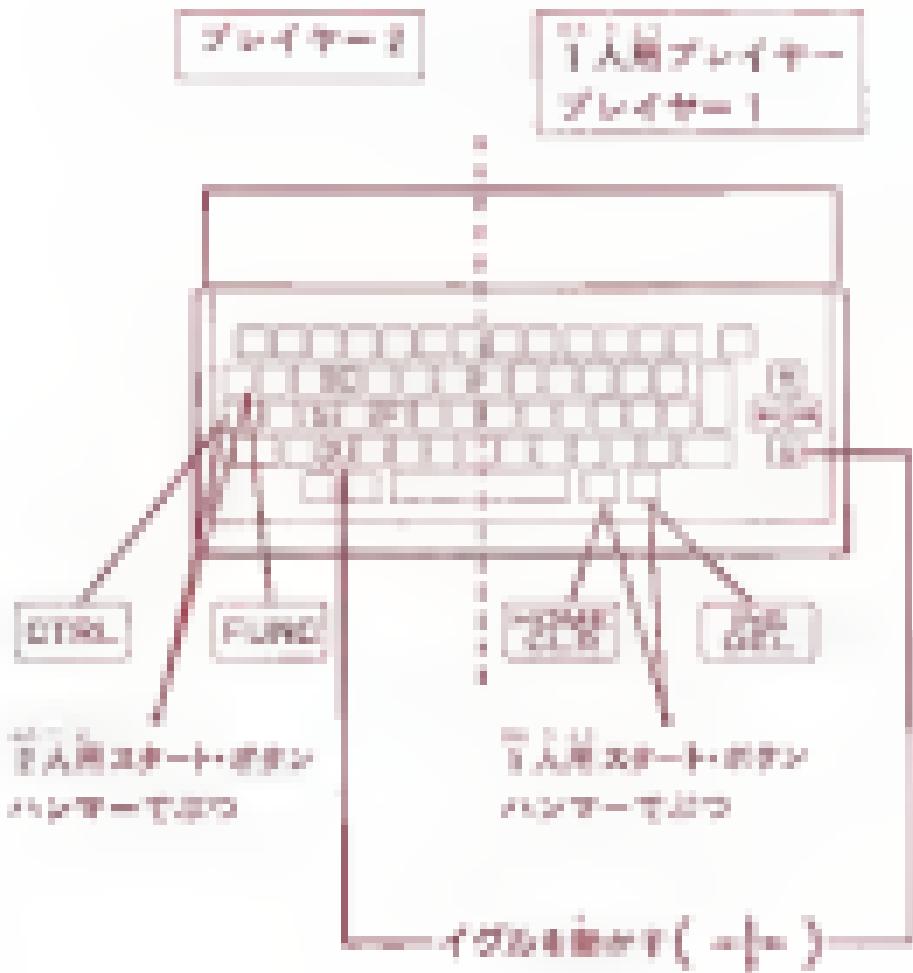
サイタロップス
200歳
(1つ面の主、
面をまとめて
見る。)



六時朝かわ

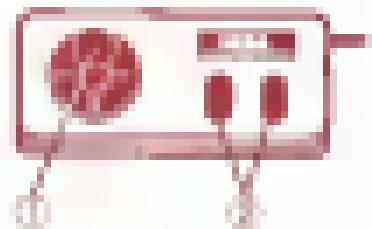
操作方法

○キー操作:IEGA MARK II+各キー操作で操作可能

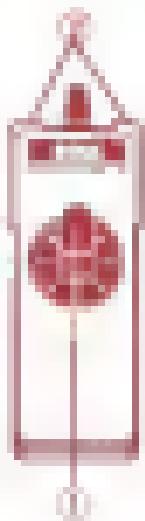


セイヨイスティック スイッチシリーズ SU-600 SU-300

スイッチシリーズ
(単品)



スイッチ
(単品)



①イグニッション
(+)

②スタート・ストップ
スイッチで起動

SU-300
(単品)



お題 ひ 方女

遊びを開始したいキミへ！

★ゲームの目的★

ハンドマーで、アロマックを噴したり、もじに觸したり、
植物をやっつけたりします。



（液体を静かに滴る一滴の液体に入った液体の瓶）



（ぬるぬるの液体を吐けるアロマセラピーローション）



（手を弄る魔術）

の3つの植物を魔術師もよして、プリンセスが隠れわざ
いる部屋へ行くと、プリンセスを救い出せ！

お題 ひ の手筋

イグルは、森の木（魔術師）を手に持つてゲームス

ター！ オーラにかかる魔。

- 1 イグルを抱ききり木の木（魔術師）がいるとき
2 3つの植物を魔術師らずに、プリンセスに近づい
ぬをも

「魔力球」魔力を盛り込んだ青いゼンゼン
あと、魔力球の内を瓶が入る。

スタートのしかた

まず、1人丸で盛るか、2人丸で盛るか、Edit (ゲーム
画面編集) オーバーレイ) モード選択。



→ ハードルコレクションモード (1) やショット
スティックモード (2) で遊び方を選び、
スタート・ボタンを押す。

HI-SCORE (ハイスコア)

1PLAYER (1人で盛る。)

2PLAYERS (2人で盛る。)

EDIT (ゲーム画面編集)



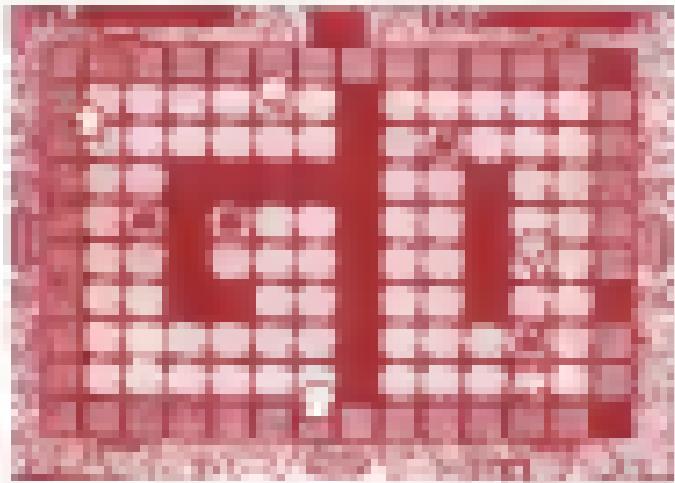
优仁，即为名者，以成其性，以得其



・新ソラコント園・各半一(日) キラキラ
スティックトトト(1) でレベル各半
スカート・ボタンを押す。

PRACTICE (練習)	図1の範
EXAMINER (医師)	図2の範
EXAMINATION (検査)	図3の範
EXPERT (上級)	図4の範

ひとつめは、いくつもの機能の組合せだ。そして、4つの機能の中でも、1つもの機能の組合せが特に強いている。初めは、PRACTICE (練習) のレベルで、ゲームのコツを覚える手順。



手牌との組合せ

1UP (プレイヤー1のスコア)

2UP (手牌のときのプレイヤー2のスコア)

TOP (ハイスコア)

遊びを知りたいキビヘノ

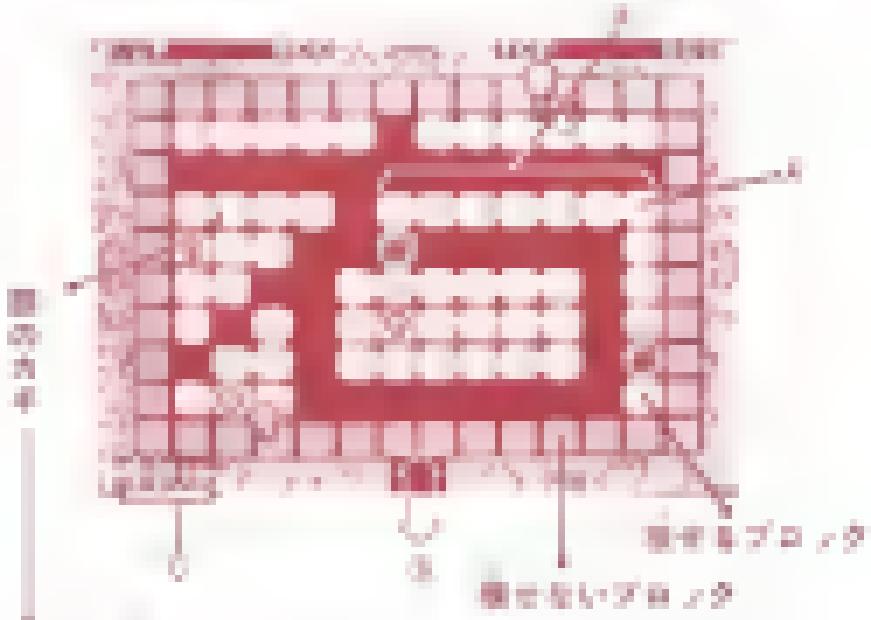
サイダルの動かしやすさ

イグルー



キー+ホットキーを押すと、
ハンドマークをみて上へ、下へ、
左へ、右へ、手を下へ動かす。

② ハンドマークで左のホットキーを押すと、
イグルーを動かさないよ。



面倒の面を向けてくれる。ところが、力が動かさず
も、どこも面が動かないことがある。それは、面
には動かないどこかの隠匿面を、この力が動け
てくれているからだ。

■ ブロックの出し方、いれい方

プロジェクトには、

□ ハンマーで叩くブロック(黄色)

□ ハンマーで叩せないブロック(青色)

の2種類がある。

そして、□のプロノキは、ハンマーで1つ1つ叩きながら、その上にも、次のような出し方の技がある。

■ ブロック一括処理

□(黄色)とつながっていない□(青色)は、そのつながる□を揃え、一括で操作できる。

そして、そのとき、□の上にいた植物も全滅させられる。

たとえば、△の□を揃すと、△の直後の□を一括で操作でき、上の植物も全滅させられる。

2 プロックの構成

これは、1度書いた□(東西)をもとに構成する。

□(東西)のどこかを押すや。一曲にして、もと通りに歌ふよ。

曲の筋道へ行く力手は

○歌のようになされた筋を辿って、曲の筋道へ行き来である。

○そして、それ以外の筋がなされた筋を聞くには、△(△の左手)を取ることだ。どこかの筋が聞かれ、△△△の筋道へつながる。もちろん、歌かずの筋もあることを忘れないでね。(△△△の歌をみる。)

○のようになれる歌でも、1度入ったも出られない二行目の歌がある。決断するや。

— 生物や歌の力手を磨くには —

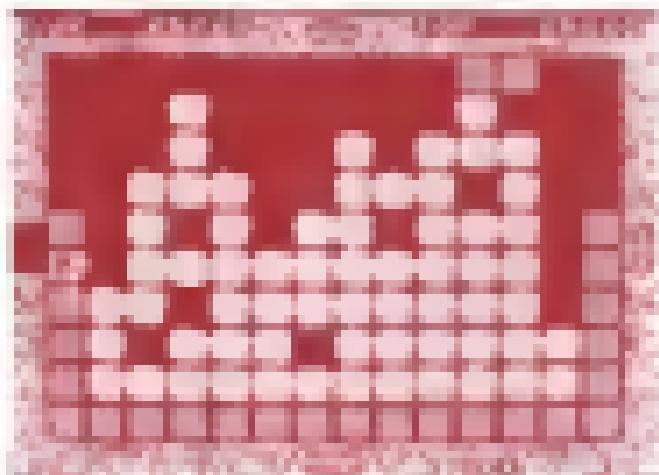
○生物や歌の力手は、磨かると取れる。

○そして、プリンセス曲面に生物を登場が、△△△の筋道に磨かんられる。

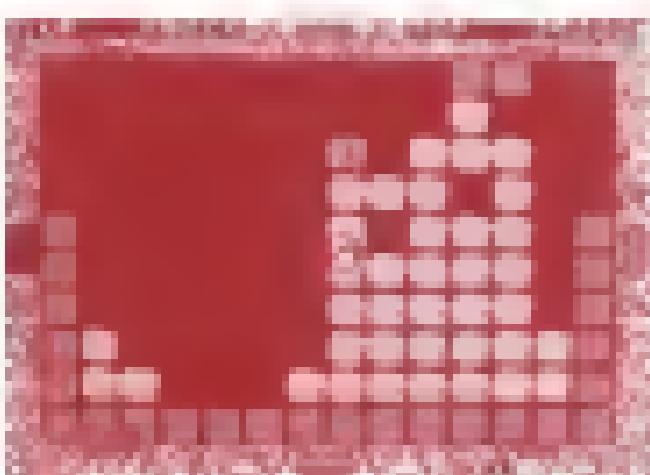
○また、生物の中には、全く曲面から離されていきものや、アロノウの歌場にあるものがある。

① 壊された部品や力等を出すには、

② 壊せる  を持てて 1 度に壊す。

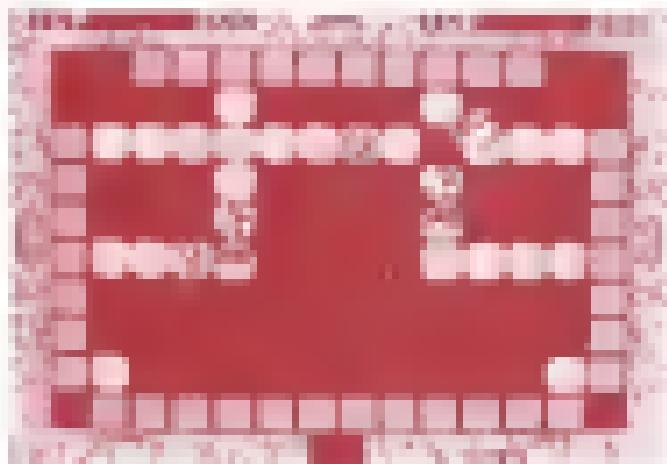


「アレ、
何もないぞ。」

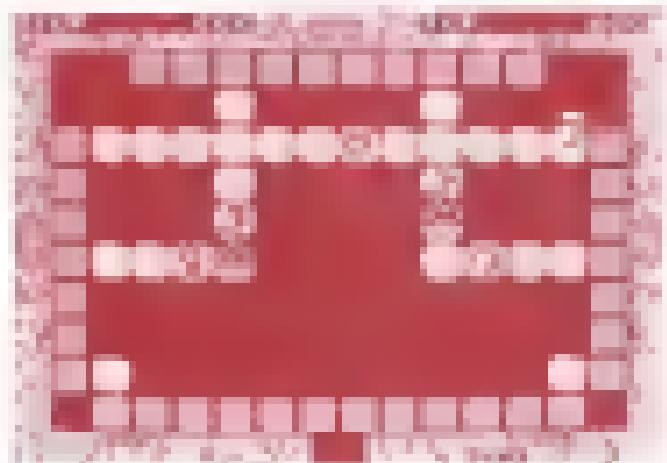


「あつだ、
力等が
戻された。」

④ おもな□のどこかに手を伸し、握らせる。

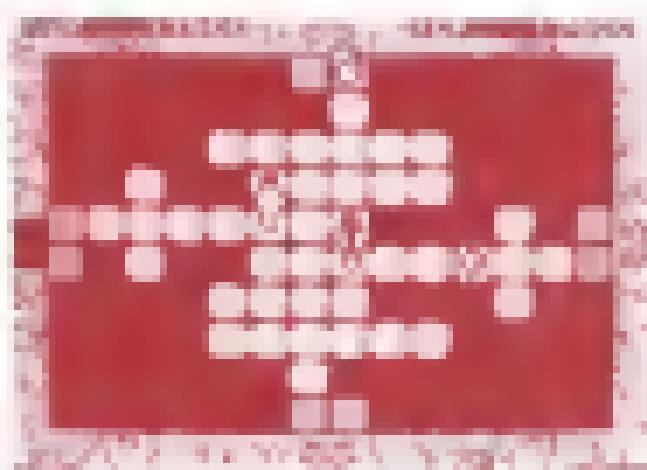


「おひこも
しまさむね

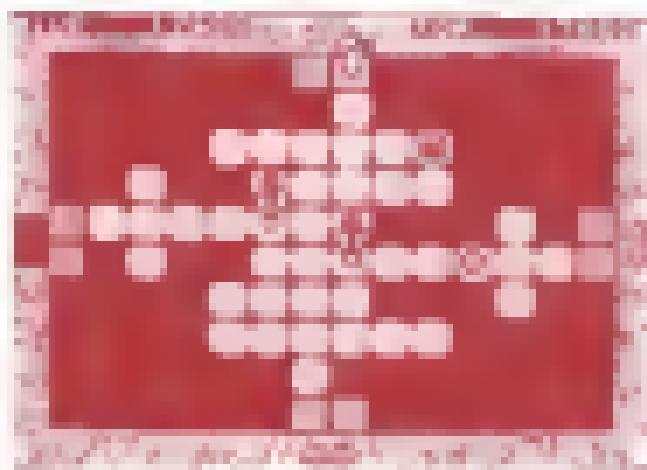


「アキスカル
ホール曲題ノ

② 異なる□のどこか1つを聞いてみる。



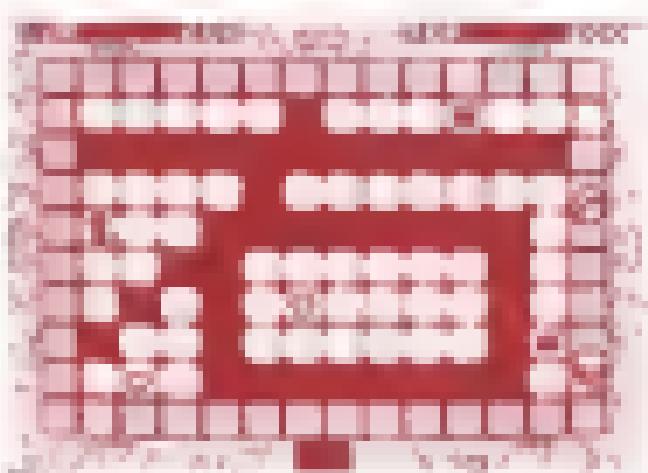
「どこかを？」



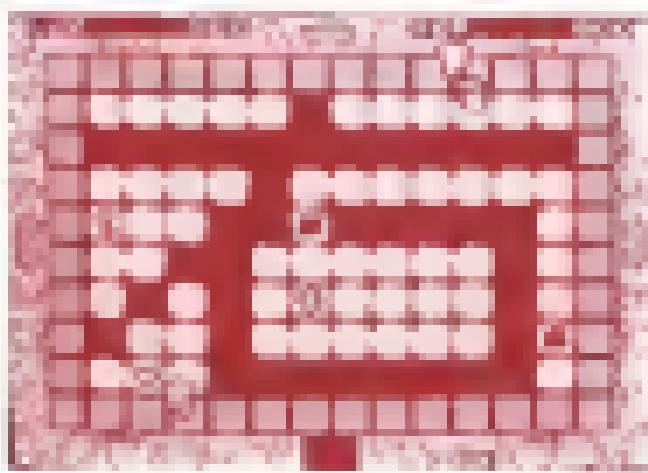
「違う？」

② 亂暴に取っていったりなど、少しも禮貌からは行けない所に赴ふるはんや力がの筋へ行くには、

③ 他の意味を取ってある。



「解けないぞ。」



「あっと、
わかったゾ。」

◎ 1の方法を試してみる。

◎ まわり道をする。

◎ もし、まちがって、薬物を摂ってしまったときは、迷わず、1度その薬物を出で、もう1度その薬物へ入れれば復活するよ。

ただし、1度飲んでしまった薬物は、2度と飲むれない。注意しよう。

★プリンセス救出★

EXPERT (上級) のレベルで、プリンセスを救出すると、特別なメッセージが送るよ。確認してね♪

◎ まつ毛の薬物を薦めないで、プリンセスに近づくと、GAME OVERだ。

(たまに、次の薦め物のページを見てもね。)

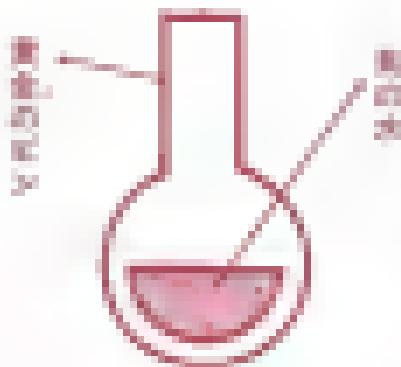
★宝箱

本物の宝箱、ピット・ポット箱の中には、宝物がいっぱいいた。宝物は、触ると重れるよ。

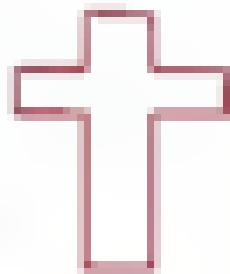
プリンセス贈出に必要な日々の宝物

魔法を解く魔法

1,200点



右のように動かなく
なったプリンセスの
魔法を解く。



魔力を封じるマジックテープ

1,500点

魔力を封じる魔力を封じる
ことができる。

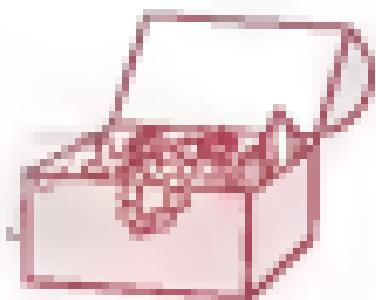


幸せを呼ぶ魔法

1,600点

プリンセスへの贈
り物

ハイスクアの2つの性質



金の塊
金塊
(金塊、金塊)

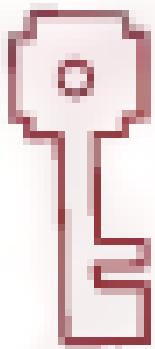


クリスチルゴール
クリスチル

チャансの2つの性質



白の塊
白塊
(イグルを産出させる)



鍵の文字
の紋章

（封印された箇所を開く。）



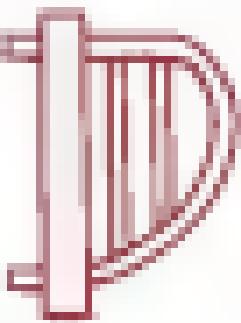
瓶の文字
の紋章

（しばらくの瓶、瓶
に中身を封入。）



鍵のハート
の紋章

（しばらくの瓶、瓶
が動きを止め。）



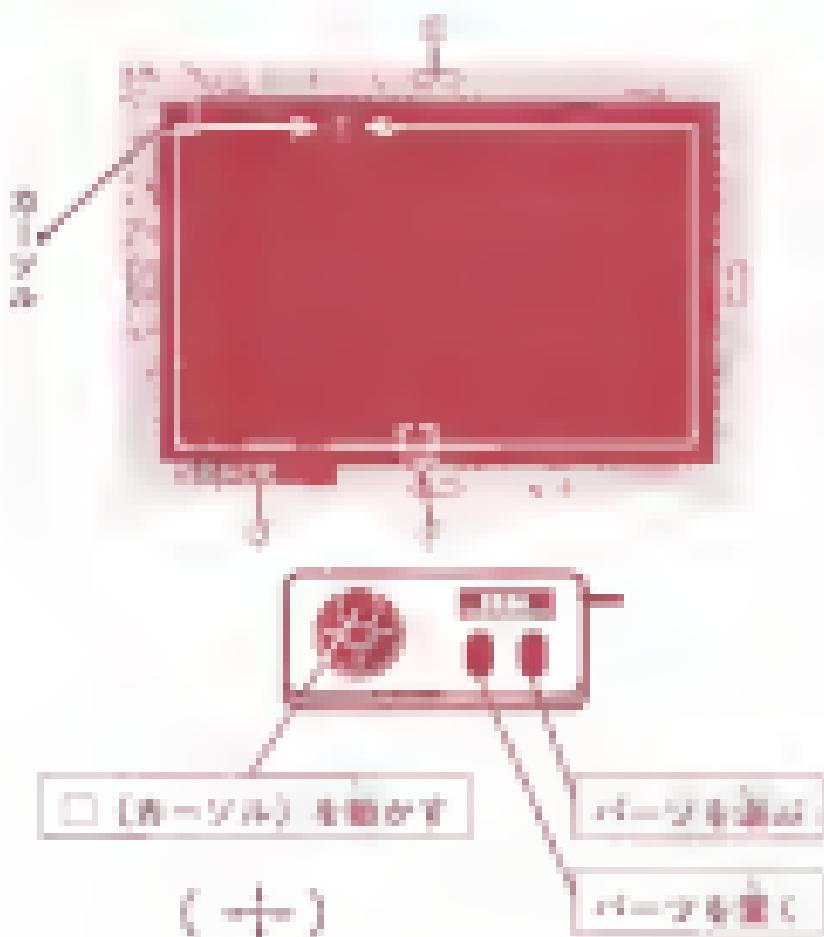
ドラゴンおかるハープ
の紋章

（しばらくの瓶、ドラゴン
が炎を吹かない。）

星の家、鍵のハート、ドラゴンおかるハープは、それらの魔道がまいていた箇所、瓶が止まり、瓶底に封入（封印）されたのだ。されど、

おまけで遊びたい手玉へ！

○スタート前 (アーム=0) で **ロボット** を起動し、データの
最初の 1 枚だけをデザインできます。



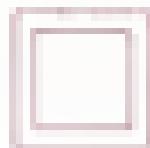
(同一カードでも、同じように操作できます。)

① パーツを描く。(左ボタン)

その面に使えるパーツが描かれます。

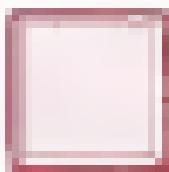
SPACE

(左ボタンで描いたパーツ)
を描く。



BLOCK

(プロトタイプ)



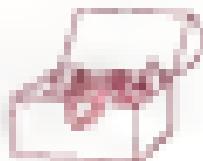
「一の面は、左
側面に、流れないブ
ロックが置かれます。」



「一の面は、左
側面に、流れないブ
ロックが置かれます。」

THEASURE

(左ボタンのみ)



② パーツを置きたい場所に、口(カーサル)を動かす。 (タップ/スクロール/タップバー)

③ パーツを置く。(右ボタン)

④ ゲーム画面が発達したら、次のことを確かめよう。

□① (イグルが描かれる位置) に、プロマテが描かれている?

□② (頭が描かれる位置) に、プロマテがつながっているか?

以上を確認したら、

⑤ 眼を閉じて、五感で確認せよ。

【ページを開いてレベル選択の画面が現れる。】

(音、色、香り、口ページの画面を含む。)

◎アソビン教諭からのアドバイス◎

レベルが上がるにつれ、筋肉も
筋膜になり、筋膜の量も増える。
だから、筋膜と筋膜のつながり
をマップ（地図）にし直すも、
ゲームを進めるとわかるやういふ。



セガマイカード MARK III からのお願い

このカードは、ホームテレビゲーム
SEGA MARK III専用です。

正しくお使いいただくために
ぬれやきり



裏カバーには、手も握りつけねいでください。

- ・ぬれしたときなど、乾燥に乾かしてから使いましょう。
- ・濡れたら、乾燥器で温めさせた風呂かい湯でよく洗ってください。
- ・他機種、ケースに入れてください。

このカードは、SEGA MARK III専用です
販売や販売カードとしては使用でき

セイコ

世界、アサヒート開拓者。大陸にし進みて
世界をめぐらす。
その進みて世界の世界に進むと、すてきな
アサヒート世界がからえて。
くわしくは、アサヒート世界で
お問い合わせください。

アサヒート世界

セイコ・エンタープライズ

本社：東京都文京区御茶ノ水一丁目一
丁目一
電話：03-3261-1111
郵便番号：112-0001
アサヒート世界
アサヒート世界